

Módulo 1. Introducción a la Escritura Creativa

- [1.1. Qué es y para qué sirve la escritura creativa.](#)
- [1.2. Lenguaje, expresión, autoestima, imaginación.](#)
- [1.3. La creatividad se entrena \(sí, como los abdominales\)](#)
- [1.4. Taller relámpago: primeros disparos](#)
- [1.5. Aplicación al aula: de la experiencia personal a la programación docente](#)

1.1. Qué es y para qué sirve la escritura creativa.

Introducción

Si preguntaras a tus estudiantes para qué piensan que sirve la escritura creativa, ¿qué crees que te responderían? Muchos podrían decir que para absolutamente nada; otros, que únicamente para engrosar una lista interminable de lecturas obligatorias o autores que memorizar, pero lo cierto es que la gran mayoría no sabrían muy bien a qué te estás refiriendo. La escritura creativa es una forma de expresión escrita que va más allá de la mera corrección gramatical o la reproducción de modelos académicos. Su objetivo principal no es únicamente comunicar información, sino explorar ideas, emociones, puntos de vista y mundos posibles a través del lenguaje, se sitúa en un territorio donde conviven la imaginación, la reflexión personal y la construcción de sentido. No debe entenderse como una actividad reservada únicamente a futuros escritores o a contextos artísticos, sino más bien como un juego, una manera de introspección o una fuente de placer. Y, además, en el ámbito de la educación, como una herramienta pedagógica transversal, tremendamente útil para desarrollar competencias lingüísticas, cognitivas y emocionales en el alumnado.

Escribir de forma creativa implica tomar decisiones: qué contar, cómo contarlo, desde qué voz, con qué palabras. Este proceso favorece la autonomía del pensamiento, la capacidad de organizar ideas y el desarrollo de una voz propia. Además, permite trabajar contenidos curriculares de manera indirecta, significativa y motivadora, ya que conecta el aprendizaje con la experiencia personal del alumnado.

La escritura creativa también cumple una función esencial como espacio de experimentación. El aula se convierte en un lugar donde es posible probar, equivocarse, rehacer y descubrir nuevas formas de expresión sin la presión constante de la evaluación tradicional. Este enfoque contribuye a que el alumnado perciba la escritura no como una obligación, sino como una posibilidad. Durante este curso y con esta perspectiva vamos a centrarnos en aprender técnicas y recursos que nos ayuden a cumplir estos objetivos: fomentar la creatividad y la autonomía del alumnado a través del lenguaje.



Estructura del curso

Durante los Módulos 1, 2 y 3 del curso vas a aprender: qué es la escritura creativa, cómo se estructuran las historias y cómo disparar la creatividad. Al final de varios apartados de todo el curso, encontrarás **Actividades prácticas**. Es de especial importancia que te tomes el tiempo necesario para hacerlas. No serán evaluadas, pero son la clave para que puedas **entender el proceso** al que se enfrentarán tus alumnos y alumnas. De esta manera, podrás **identificar qué retos pueden encontrarse y cómo anticiparlos**. Además de que, por supuesto, te permitirán jugar y disfrutar del proceso de creación de un nuevo universo.

Después del Módulo 3 accederás a un **test de evaluación** de respuesta múltiple y una **tarea evaluables**.

En los Módulos 4, 5 y 6 se centran en la aplicación en el aula: qué géneros son idóneos para motivar al alumnado a escribir, cómo acompañarlo durante el proceso y cómo crear un proyecto que incluya todo lo aprendido. Al final, encontrarás la **tarea final**, también evaluable.

Espero que disfrutes de este viaje y que puedas encontrar la inspiración necesaria para inspirar a tus alumnos y alumnas.



1.2. Lenguaje, expresión, autoestima, imaginación.

Vamos a detenernos en tres pilares que sostienen cualquier experiencia de escritura creativa en el aula. Son como las tres patas de un banco: si falla una, todo se tambalea. Pero si las tres funcionan en equilibrio, el banco puede sostener mucho peso.

1.2.1. El lenguaje: de herramienta a material

En las clases de Lengua Castellana y Literatura, el lenguaje se presenta a menudo como un sistema de reglas que hay que dominar. La ortografía, la sintaxis, la morfología... todo parece orientado a "hacerlo bien", a evitar el error. Esta aproximación es necesaria, pero no suficiente.

La escritura creativa propone un cambio de mirada: el lenguaje no es solo una herramienta para comunicar correctamente, es también un material para jugar, experimentar y crear.

Pensemos en el lenguaje como si fuera arcilla. Con la arcilla se pueden hacer objetos útiles (una taza, un cuenco) que cumplen una función práctica. Pero también se pueden hacer esculturas, formas extrañas, objetos que no sirven para nada práctico pero que emocionan, que interrogan, que provocan. La escritura creativa permite a los alumnos experimentar con la arcilla del lenguaje sin miedo a romperla.

1.2.2. La imaginación: el músculo olvidado

La imaginación no es un adorno, no es un lujo para niños pequeños o para artistas bohemios. La imaginación es una forma de inteligencia. Es la capacidad de:

- Anticipar escenarios futuros y sus consecuencias
- Resolver problemas de manera novedosa
- Empatizar con realidades distintas a la propia
- Concebir alternativas a lo existente

Cuando pedimos a un alumno que imagine un mundo donde las emociones tuvieran color, o donde los sueños se pudieran comprar en una tienda, o donde la gente olvidara al morir, no le estamos pidiendo que pierda el tiempo. Le estamos pidiendo que ejercite un músculo mental que luego

necesitará para cualquier profesión, desde la medicina (imaginar diagnósticos) hasta la ingeniería (visualizar estructuras), desde el derecho (anticipar argumentos) hasta el emprendimiento (concebir nuevos modelos de negocio).

La imaginación se atrofia si no se usa

Igual que cualquier músculo, la imaginación necesita ejercicio regular. Un adolescente que pasa horas consumiendo contenido audiovisual sin producir nada propio, sin generar sus propias imágenes mentales, está dejando de usar esta capacidad. La escritura creativa es un gimnasio para ese músculo.

1.2.3. La autoestima: el efecto invisible

Quizás el efecto más poderoso y menos visible de la escritura creativa es el impacto en la autoestima de los alumnos. Para muchos adolescentes, el instituto es un lugar donde continuamente se les dice lo que hacen mal: el examen que suspenden, la palabra que escriben con falta, el comportamiento que no es el adecuado, la actitud que deberían cambiar.

Un taller de escritura puede ser, si lo hacemos bien, un espacio donde no hay respuestas incorrectas. Donde una ocurrencia extraña puede convertirse en el germen de un gran relato. Donde un alumno que nunca destaca en matemáticas ni en educación física puede, de repente, sorprender a todos con una historia que nadie esperaba.

El caso de los alumnos invisibles

Pensemos en esos alumnos que pasan desapercibidos. No dan problemas, pero tampoco destacan. Son los que se sientan en medio del aula, los que nunca levantan la mano, los que entregan las tareas justitas pero no llaman la atención. Para estos alumnos, la escritura creativa puede ser una revelación: de repente, tienen algo que decir, y resulta que a los demás les interesa.

El caso de los alumnos con dificultades

Pensemos también en aquellos alumnos con dificultades de expresión escrita, con dislexia, con problemas de ortografía. Para ellos, escribir es a menudo una fuente de frustración. Cada texto que entregan vuelve manchado de rojo, lleno de correcciones.

En un taller de escritura creativa, podemos separar momentáneamente la corrección ortográfica de la valoración del contenido. Un texto con faltas puede ser, al mismo tiempo, un texto brillante, emocionante, original. Si solo señalamos las faltas, el alumno nunca llegará a saber que su historia ha emocionado a alguien.

Antes de a escribir historias: Para poner a prueba esta característica lúdica del lenguaje, es mejor que empecemos de menos a más. Antes de meternos de lleno en la tarea de inventar historias complejas, comencemos a jugar con su mínima expresión.

Actividad práctica. Para empezar a jugar con el lenguaje:

1. Creación de un pseudónimo

¿Qué tienen en común Fernán Caballero, George Orwell y Ellis Bell? Exacto, los tres son seudónimos tras los que se escondieron sus autores, tal y como hicieron muchos, y sobre todo muchas, a lo largo de la historia de la literatura. Como veremos más adelante, es más fácil hablar de nosotras mismas a través de nuestros personajes. Y a veces puede serlo muchísimo más si no firmamos con nuestro nombre. Te propongo crear tu seudónimo a través de un anagrama.

-Escribe en un papel tu nombre y apellidos en mayúsculas y sin acentuación:

RUBEN DARIO

-Cambia, gira y juega con todas las letras hasta encontrar una nueva combinación que te guste, no tienes por qué usar todas las letras y puedes añadir puntuación donde quieras:

BRUNO ERDÍA

¿Por qué has elegido esa opción de todas las que has probado?

¿Has encontrado un significado nuevo?

¿Simplemente te gusta como suena?

2. Cinco palabras

Ahora escribe una frase de cinco palabras. Manteniendo una coherencia, cambia el orden de las palabras.

Por ejemplo:

"El perro persigue al gato gris"

"Gris, el gato al perro persigue"

"Persigue al gato gris el perro"

¿Qué ocurre?

¿Suena igual?



¿Qué matices se pierden o se ganan?

1.3. La creatividad se entrena (sí, como los abdominales)

Uno de los mitos más extendidos sobre la creatividad es que es un don, algo que se tiene o no se tiene. "Yo es que no soy creativo", escuchamos a menudo, incluso de nuestros compañeros profesores. "A mí no se me ocurren ideas". "Mi hijo ha salido poco imaginativo".

Pues bien, vamos a desmontar ese mito de una vez por todas, porque de nuestra capacidad para creer en la creatividad como algo entrenable depende, en gran medida, nuestra capacidad para transmitir esa confianza a nuestros alumnos.



La imagen romántica del escritor esperando la llegada de la musa, con la frente sudorosa y la mirada perdida, es eso: una imagen romántica, falsa y además perjudicial. Si esperamos a estar inspirados para escribir, escribiremos muy poco.

Los escritores profesionales saben que la constancia y la práctica generan las condiciones para que las ideas aparezcan.

1.3.1. La fluencia creativa

Existe un concepto en psicología llamado "fluencia" que es muy útil aquí. La fluencia es la capacidad de generar muchas ideas en poco tiempo. Y lo fascinante es que la fluencia mejora con la práctica.



Imaginemos a dos personas. Una nunca escribe, nunca dibuja, nunca improvisa. La otra escribe un poco cada día, aunque sean cinco minutos. Si les pedimos a ambas que, en diez minutos, escriban todas las ideas que se les ocurran para un cuento, la segunda persona probablemente generará muchas más ideas que la primera.

¿Por qué? Porque el cerebro, como cualquier otro órgano, se adapta a las demandas que recibe. Si nunca le pedimos que genere ideas, se "desentrena" para esa función. Si le pedimos regularmente que genere ideas, mejora su capacidad para hacerlo.

La importancia del calentamiento

En el aula, esto tiene una aplicación muy práctica: antes de pedir a los alumnos que escriban un relato completo, podemos hacer ejercicios de calentamiento. Algunos ejemplos:

- **Escritura automática:** Durante cinco minutos, escribir sin parar, sin levantar el bolígrafo del papel, sin preocuparse por la ortografía ni por el sentido. Si no se sabe qué escribir, se escribe "no sé qué escribir" hasta que surja algo. Al final, casi siempre surge algo interesante.
- **Listas disparatadas:** En tres minutos, escribir una lista con los diez usos más absurdos para un objeto cotidiano (un clip, una cuchara, un calcetín). El objetivo no es la utilidad, sino la fluencia: generar muchas ideas, aunque sean disparatadas.
- **Asociaciones libres:** Partir de una palabra y, durante dos minutos, escribir todas las palabras que vengan a la mente, sin censura.

Estos ejercicios "calientan" el cerebro para la tarea creativa, igual que estirar los músculos antes de correr. En el Módulo 3 veremos exclusivamente dinámicas variadas para disparar la creatividad en el alumnado.

1.3.2. La creatividad como proceso, no como chispazo

Otra idea importante: la creatividad no suele funcionar como un chispazo repentino, sino como un proceso que tiene fases:

1. **Preparación:** Nos documentamos, investigamos, recopilamos materiales.
2. **Incubación:** Dejamos que las ideas reposen, que el inconsciente trabaje.
3. **Iluminación:** Surge la idea, a menudo cuando no estamos pensando directamente en el problema (en la ducha, paseando, justo antes de dormir).
4. **Verificación:** Desarrollamos, pulimos, damos forma a la idea.

Cuando explicamos esto a los alumnos, les quitamos presión. No tienen que tener la idea perfecta de inmediato. Pueden investigar, pueden dejar reposar, pueden volver más tarde.

Para entenderlo, vamos a oírlo de la boca de una de las autoras contemporáneas más prolíficas: Isabel Allende.

-Visualiza los dos vídeos y responde a las preguntas:

(del minuto 7:37 al 10:37)

¿Alguna vez has tenido una buena idea mientras hacías algo totalmente distinto (ducharte, conducir, pasear)?

No queremos ser escritores profesionales, quizás no necesitamos levantarnos a las cinco de la mañana para escribir. Pero ¿qué rutina realista podrías aplicar para entrenar tu creatividad? ¿Qué rutinas podrías proponer a tus alumnos?

¿Qué ejercicios de "calentamiento creativo" podrías hacer con tus alumnos?

1.4. Taller relámpago: primeros disparos

Llegó el momento de pasar a la acción. Este primer taller tiene dos objetivos: que experimentes en primera persona lo que luego pedirás a tus alumnos, y que compruebes el poder de la brevedad y la sugerencia.

1.4.1. Lectura compartida: el poder de lo mínimo

Vamos a leer dos textos muy breves. El primero es probablemente el microrrelato más famoso de la literatura en español. Fue escrito por Augusto Monterroso, autor hondureño-guatemalteco fallecido en 2003.

"El dinosaurio" de Augusto Monterroso:

“ "Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí."

Siete palabras. Siete palabras que han dado la vuelta al mundo, que han sido analizadas, estudiadas, imitadas. ¿Por qué? Porque en esas siete palabras hay una historia completa. Alguien (no sabemos quién) se despierta. Alguien que antes estaba dormido, y quizás soñando. Y al despertar, lo que sea que temía, lo que sea que esperaba que hubiera desaparecido, el dinosaurio, sigue allí.

Cada lector completa la historia con sus propios miedos, con sus propias obsesiones. Para un niño, el dinosaurio puede ser el monstruo bajo la cama. Para un adulto, puede ser una deuda, una enfermedad, un amor no superado, una amenaza laboral. Eso es la literatura: un espacio en blanco que el lector llena con su propia vida.

El segundo, es un microrrelato de seis palabras, atribuido a menudo a Ernst Heminway, aunque esta conexión no está debidamente fundamentada.

“ "For sale: baby shoes, never worn."
(Se venden zapatos de bebé, sin usar.)



Seis palabras que cuentan una historia de dolor, de pérdida, de esperanza truncada. No hace falta explicar nada; la emoción está en lo que se sugiere. El lector imagina el resto: un bebé que no llegó a nacer, o que murió, o unos padres que tuvieron que deshacerse de todo recuerdo.

Reflexiona:

- *¿Qué emociones te han provocado estos textos?*
- *¿Cómo es posible que tan pocas palabras generen tanto?*
- *¿Qué "espacios en blanco" ha tenido que llenar tu imaginación?*

Ejercicio práctico: tu microrrelato de seis palabras

Este formato se ha popularizado como ejercicio de escritura creativa. La consigna es simple: escribir una historia completa en exactamente seis palabras. No una frase, sino una historia: con personaje, conflicto y resolución (o al menos, con suficiente información para que el lector infiera el conflicto y la resolución).

Ahora te toca a ti. Vas a escribir tu propio microrrelato de seis palabras.

Instrucciones:

Piensa en una emoción: ¿Qué quieres transmitir? ¿Tristeza, alegría, sorpresa, miedo, soledad, esperanza?

Piensa en una situación concreta: No escribas sobre conceptos abstractos ("el amor es complicado"). Escribe sobre una situación concreta que ilustre ese concepto ("la carta de amor, sin remite, volvió").

Elige las palabras justas: Seis palabras exactas. Cada palabra debe ser necesaria. Prueba diferentes combinaciones.

Lee en voz alta: ¿Suena bien? ¿Tiene ritmo? ¿La última palabra resuena?

Tómate 10-15 minutos. Escribe. Borra. Vuelve a escribir. No te conformes con la primera idea. Lee en voz alta mientras vas escribiendo. Escuchar las palabras puede ayudarte a tomar decisiones.

Ejemplos para inspirarte:

*Llegó el héroe. Nadie le esperaba.
Cumplió su sueño. No era suficiente.
Te esperaré siempre, dijo, y mintió.
El barco hundido, la carta a flote.
Nació sin llanto, murió sin ruido.*

Reflexiona después del ejercicio:

*¿Ha sido fácil o difícil? ¿En qué momento has sentido más bloqueo?
¿Qué has aprendido sobre el poder de la brevedad?
¿Cómo crees que reaccionarían tus alumnos ante este ejercicio?
¿Qué variantes se te ocurren para adaptarlo a diferentes niveles?*

1.5. Aplicación al aula: de la experiencia personal a la programación docente

En el último apartado has experimentado brevemente los primeros pasos para desengrasar tu imaginación. Veamos cómo puedes hacer lo mismo en el aula.

1.5.1. Adaptaciones por niveles

Este ejercicio puede adaptarse a todos los cursos de secundaria, pero con enfoques diferentes:

1º-2º de ESO:

- Consigna más guiada: "Escribe seis palabras sobre un momento feliz / un miedo / un recuerdo".
- Podemos dar inicios: "Cuando abrí la puerta..." (y ellos completan hasta llegar a seis palabras).
- Podemos trabajar en parejas o grupos pequeños.

3º-4º de ESO:

- Consigna más abierta: "Escribe una historia completa en seis palabras".
- Podemos introducir el concepto de "giro final" o "sorpresa".
- Podemos relacionarlo con géneros: microrrelato de terror, de humor, romántico.

Bachillerato:

- Consigna más exigente: "Escribe un microrrelato de seis palabras que contenga una reflexión filosófica o social".
- Podemos analizar la estructura: planteamiento, nudo, desenlace en seis palabras.
- Podemos trabajar la intertextualidad: versionar un clásico en seis palabras.

1.5.2. Posibles dificultades y cómo abordarlas

Cómo descongestionar bloqueos

"No se me ocurre nada"

- Solución: Ofrecer "disparadores" (una imagen, una palabra, un objeto). O permitir que empiecen copiando un modelo y luego lo modifiquen.

"Seis palabras son muy pocas"

- Solución: Recordarles que no tienen que contar toda la historia, solo sugerirla. El lector completa el resto.

"Mi historia es una tontería"

- Solución: Validar siempre el esfuerzo. Recordar que no hay historias tontas, solo historias que necesitan ser pulidas.

Quieren escribir más

- Solución: ¡Fantástico! Que escriban. El microrrelato puede ser el germen de un cuento más largo.

1.5.3. Posible programación para el aula (50 minutos)

Tiempo	Actividad	Descripción
5 min	Introducción	Explicar qué es un microrrelato.
10 min	Ejemplos y análisis	Leer ejemplos. Reflexionar en grupos: ¿qué historia hay detrás?
5 min	Lluvia de ideas	Los alumnos piensan posibles temas (emociones, situaciones).
15 min	Escritura individual	Escriben su microrrelato. Prueban diferentes versiones.
10 min	Puesta en común	Voluntarios leen sus textos.
5 min	Cierre	Reflexión: ¿ha sido fácil/difícil? ¿Por qué? Recogida de textos.

1.5.4. Propuesta de ampliación.

1. **El microrrelato ilustrado**

Para aquellos alumnos que terminen pronto o que se sientan más cómodos con el lenguaje visual, podemos proponer que ilustren su microrrelato. No hace falta que sean grandes dibujantes; pueden hacer un pequeño cómic de una viñeta, o un collage, o simplemente elegir una tipografía y un fondo que refuercen el significado del texto.

2. **Creando contextos**

Recoger los microrrelatos escritos en la primera sesión, repartir aleatoriamente a otro estudiante. Ahora tienen que interpretar qué ha pasado antes y quienes son los personajes.